GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイアドバンス
AGB-AOGJ-JPN
スーパーロボット大戦
ORIGINAL GENERATION
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
BANPRESTO
©BANPRESTO 2002 MADE IN JAPAN

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「スーパーロボット大戦オリジナルジェネレーション」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 安全に使用していただくために…

### ⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

### ⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## 機器の取り扱いについて…

### ⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

### ⚠ 注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

### 使用上のおねがい

● 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
● 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
● 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
● カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
● 端子部に指や金属で触らないでください。
● 分解や改造をしないでください。
● 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

| ゲームボーイアドバンス | ゲームボーイカラー | ゲームボーイ (ゲームボーイポケット／ライト) | スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2) |
|---|---|---|---|
| ○ | × | × | × |

# CONTENTS

■CONTENTS


ストーリー……………………05
ボタン操作のしかた………06
ゲームスタート……………08
主人公の設定………………09
ゲームの流れ………………10
出撃準備……………………12
出撃選択……………………13
マップ解説…………………14
戦闘の手順1/移動 ………16
戦闘の手順2/攻撃 ………18
戦闘の手順3/回復 ………22
戦闘の手順4/終了 ………23
援護システム………………24
個別コマンドの活用………28
全体コマンドの活用………30
ステータス画面の説明/ユニット能力 …32
ステータス画面の説明/パイロット能力 …34
ステータス画面の説明/武器能力 …40
インターミッション………42
セーブ機能の活用…………52
地形について………………53
精神コマンド一覧…………54
強化パーツ一覧……………55
キャラクター紹介…………56


## はじめに

このゲームは、プレイヤーとコンピューターが交互にユニット(持ち駒)を移動させて戦闘を行う、戦術タイプのキャンペーン型シミュレーションRPGです。マップ毎に異なる勝利条件をクリアすることで次のマップに進み、ストーリーを進めていきます。物語はマルチストーリーとなっており、プレイヤーの選択によって、いくつもの展開を楽しむことができます。

今までの大戦で活躍したオリジナルロボットを操り、地球圏の新たな危機に立ち向かいましょう!

# ストーリー

新西暦と呼ばれる時代

人類が宇宙へ本格的に進出してから2世紀近くが過ぎていたが、人々の生活そのものは21世紀初頭とさほど変わらない時代・・・。その理由は、落下した2つの隕石による被害と混乱のため、人類の進歩が一時的に停止したからであった。

そして新西暦173年。

3つめの隕石『メテオ3』が、南太平洋マーケサズ諸島沖に落下した。

地球連邦政府の調査団による調査の結果、その隕石は人工物であることが判明。そこには人類にとって全く未知の物質と技術の情報が封印されていた。

それらは『EOT』と称され、『EOT特別審議会』と『EOTI機関』による厳重な情報管理の下、調査が進められた。

そして、EOTI機関の代表者であるビアン・ゾルダーク博士は、研究結果から地球外知的生命体による侵略の危機を地球連邦政府や地球連邦軍に示唆・・・それを受けて人型機動兵器、通称『パーソナルトルーパー』の開発が開始された・・・・・・。

# ボタン操作のしかた

## 通常操作モード

十字ボタン／カーソルの移動

Rボタン／ユニット検索
援護ON/OFFのショートカット

Lボタン／ユニット検索
行動設定のショートカット

Aボタン／コマンドの決定、
各種ウインドウの呼び出し

Bボタン／コマンドのキャンセル、
ユニットや地形のデータ呼び出し

SELECTボタン／全体マップの表示

STARTボタン／簡易セーブの呼び出し

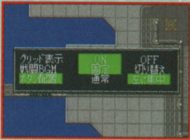
### ●その他特殊操作

Rボタン＋Aボタン／シナリオデモ中、押し続けるとメッセージを早送りします。

Bボタン押しっぱなし＋十字ボタン／カーソル高速移動

STARTボタン＋SELECTボタン＋Aボタン＋Bボタン／ソフトウェアリセット（STARTボタン押しっぱなしでコンティニュー）

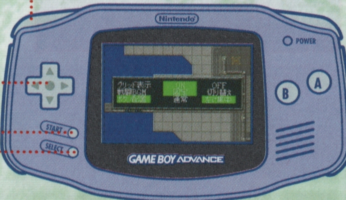
## 片手操作モード




このゲームは操作をゲーム機左側のボタンに集中させることで、片手で遊ぶことができます。全体コマンドの、「システム」の中にある「ボタン配置」で、「左に集中」を選んでください。
その場合、ボタンは次のように変更されます。

**十字ボタン**／カーソルの移動

**Lボタン**／コマンドの決定、各種ウインドウの呼び出し




**SELECTボタン**／コマンドのキャンセル、ユニットや地形のデータ呼び出し

**STARTボタン**／簡易セーブの呼び出し

### ●その他特殊操作

**STARTボタン+SELECTボタン+Lボタン**／ソフトウェアリセット
(STARTボタン押しっぱなしでコンティニュー)

# ゲームスタート

ゲームボーイアドバンス本体にカートリッジを正しく差し込み、電源を入れてください。ゲームタイトルが現れたらSTARTボタンを押し、モード選択に進んでください。

**●スタート画面の説明**

**NEW GAME**／最初から始めます。

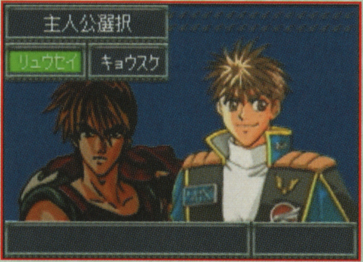
**LOAD**／以前セーブした所のインターミッションからゲームを再開します。

**CONTINUE**／マップの攻略途中でセーブした場合、そこから再開します。

# 主人公の設定

ゲームを開始すると、まず主人公を選ぶことになります。主人公となるのはキョウスケ・ナンブかリュウセイ・ダテの2人です。
どちらかを選んでAボタンを押すとゲームが始まります。

このゲームはキョウスケ編とリュウセイ編の2つに分かれており、ここで選んだ方を中心として物語が進んでいきます。



# ゲームの流れ

## ●シナリオデモ

マップのストーリー、目的がキャラクターの会話で語られます。

## ●マップ画面

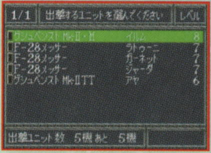
戦闘の舞台となるマップ画面が現れます。

## ●出撃準備

マップの状況を見て武器を装備しなおしたり、強化パーツを付け替える等の調整を行います。

## ●出撃ユニットの選択

このマップで戦うユニットを選びます。多くのユニットがある場合、出撃できないものも出てきます。

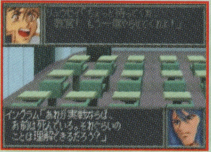



## ●戦闘

出撃が終われば戦闘開始です。自軍のユニットは青です。これを動かして赤色の敵を撃破します。
マップによって作戦目的が違うので注意してください。

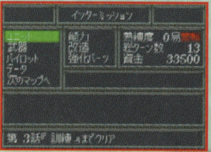
## ●シナリオエンドデモ

今回の事件の結末と、次のマップへの展開が語られます。



## ●インターミッション

ロボットの改造、武装変更、のりかえ等の調整を行います。この画面でセーブを行うこともできます



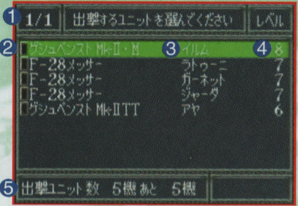
# 出撃準備

マップ画面が表示された後、出撃準備画面に移ります。その時、マップに合わない装備をしていたり、不利な機体に乗っていた場合はここで変更することができます。

❶ **ユニット能力**／ユニットのステータスを見ます。
❷ **ユニット改造**／ユニットの改造を行います。
❸ **強化パーツ**／ユニットに強化パーツを装備します。
❹ **武器選択**／ユニットの武器を変更します。
❺ **武器改造**／武器を改造します。
❻ **パイロット能力**／パイロットのステータスを見ます。
❼ **パイロット養成**／パイロットポイントを使ってパイロットの能力を上げるか、特殊技能を習得します。
❽ **パイロット乗り換え**／パイロットを別のユニットに乗せ換えます。
❾ **出撃選択へ**／出撃準備画面を終了し、出撃ユニット選択画面に移行します。
❿ **出撃数**／強制出撃数（黄色）＋選択できる機体数で表示されます。

# 出撃選択

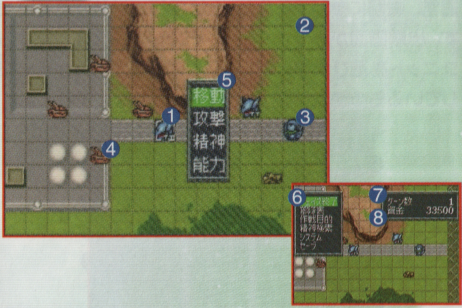
通常、戦闘に参加するユニットは戦艦に搭載されています。出撃画面が表示されたら、表の中から今回出撃するユニットを選びます。ステージによっては初めから出撃しているものや、出撃選択自体が無い場合があります。




❶ **ユニットリストのページ**
（十字ボタンで次ページへ）
❷ **ユニット名**
❸ **パイロット名**
❹ **パイロットレベル**
❺ **出撃可能機数**

出撃させたいユニットにカーソルを合わせ、Aボタンで出撃を表す左端の赤いランプがつきます。再度Aボタンで取り消すこともできます。ストーリーが進むにつれてユニットが増え、全てのユニットが出撃できなくなります。どのユニットを使うかよく考えた上で出撃メンバーを選んでください。

# マップ解説




❶ **カーソル**／これを動かして操作します。

❷ **グリッド**／マップ上のマス目を表します。全体コマンドでON/OFFを選びます。

❸ **味方ユニット**／プレイヤーのユニットと、その味方のユニットです。プレイヤーのものでないユニットはコンピューターが操作します。

❹ **敵ユニット**／コンピューターが操作する敵ユニットです。

❺ **個別コマンド**／ユニットの操作内容です。

❻ **全体コマンド**／ゲーム全体の操作をします。

❼ **ターン数**／現在のターンです。

❽ **資金**／現在持っている資金です。

## マップ上のコマンド

マップ画面で使用するコマンドは次の2種類です。

### ●個別コマンド

ユニットの操作に使用します。

| | |
|---|---|
| 移動 | ユニットを移動させます。 |
| 精神 | パイロットの精神コマンドを使用します。 |
| 能力 | ユニットのステータス画面を表示します。 |
| 攻撃* | 敵を攻撃します。 |
| 変形* | ユニットを変形させます。 |
| 発進* | 搭載されているユニットを発進させます。 |
| 地上*／空中*<br>地中*／水中* | ユニットをその場所に移動させます。 |
| パーツ* | ユニットに装備した強化パーツを使用します。 |
| 修理* | 隣接したユニットのHPを回復させます。 |
| 補給* | 隣接したユニットのENと残弾を回復させます。 |

(*は状況に応じて表示されます)

■のコマンドは使っても行動終了になりません。

### ●全体コマンド

ゲームの操作に使用します。

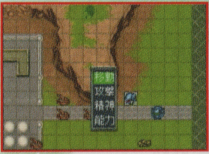
| | |
|---|---|
| フェイズ終了 | フェイズを終了し、コンピューターの手番にします。 |
| 部隊表 | ユニットの部隊表を表示します。 |
| 作戦目的 | 敵味方の勝利条件を表示します。 |
| 精神検索 | パイロットの持つ精神コマンドリストを表示します。 |
| システム | グリッド表示や操作系を変更します。 |
| セーブ | 現在の状況を保存します。スタートメニューの“コンティニュー”で再開します。 |

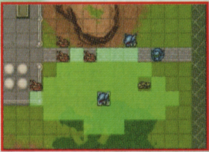
# 戦闘の手順1/移動

マップ上のカーソルを自分のユニットの上に合わせ、Aボタンを押すと、そのユニットが行える「個別コマンド」が表示されます。敵との距離が離れている場合は、「移動」コマンドでユニットを移動させ、敵との戦闘に備えましょう。Bボタンでユニットの簡易ステータスを見ることができ、さらにAボタンで特殊技能を見ることができます。

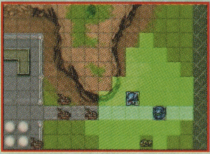
### ●ユニットの移動方法

「移動」コマンドを選択すると、そのユニットが移動できる範囲が色で表示されます。移動する場所を選んでカーソルを合わせ、Aボタンでその場所に移動します。Aボタンを押して「待機」を決定すれば、移動が確定し、その場所で行動終了となります。この時、「攻撃」コマンドが表示されたら近くの敵に戦闘を仕掛けることができます。



## ●地形効果

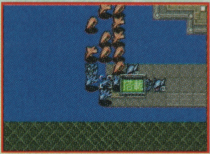


マップには様々な地形が存在します。海、山などでは移動範囲が変化する場合もあります。地形効果は、地形にカーソルを合わせてBボタンで確認できます。(P53参照)

## ●敵情報のチェック

敵ユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、移動範囲が表示されます。Bボタンを押すと簡易ステータスを見ることができます。まだ戦っていない敵のデータは「???」で表示されます。一度戦闘を行ったユニットは、簡易ステータスからAボタンで特殊技能を見ることができます。

## ●搭載



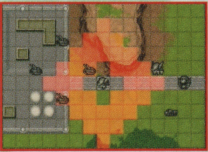

近くに味方戦艦ユニットがいる場合、そこに移動させて「搭載」することができます。「搭載」できる戦艦は青で表示されます。「搭載」されたユニットはターン数に応じてHPやEN、残弾が回復します。「搭載」されたユニットは、戦艦の個別コマンド「発進」でマップ上に戻すことができます。また、搭載されたユニットのパイロットは気力が10減少してしまいます。

気力は100以下になることはありません。

# 戦闘の手順2/攻撃

ユニットが敵の近くまで接近すると攻撃が可能になります。戦闘は基本的に1対1で、仕掛けた方が先に攻撃します。攻撃には「接近してから攻撃」、「離れた敵に攻撃」、「マップ上で広範囲を攻撃」の3つの方法があります。

## ●攻撃方法



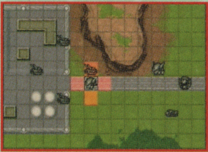
ユニットの「個別コマンド」から「攻撃」を選ぶと、武器リストが現れるので、その中から使用する武器を選んでください。

赤い文字で表示されている武器は使用できません。武器の使用不能には残弾が無いか、EN、射程、気力が足りない、地形適性が合わないなどの理由があります。

次に射程が色で表示されるので、カーソルで目標を指定し、Aボタンで決定します。

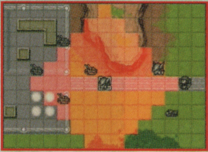
目標の指定はL・Rボタンでも可能です。

**●接近してから攻撃**



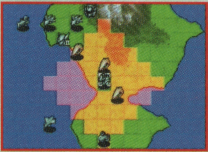
敵の近くまで「移動」してから「攻撃」する方法です。
武器メニューウィンドウにPマークがある武器は、移動した後でも使用することができます。

**●離れた敵に攻撃**



射程距離2以上の武器を装備しているユニットは、離れた所から射程内の敵を攻撃することができます。

**●マップ上で広範囲を攻撃**

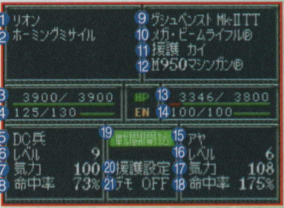


武器リストにMAPマークがある武器は、マップ上の複数の敵にダメージを与えることができます。攻撃範囲は色違いで示されます。範囲内に味方ユニットがいた場合、同時にダメージを受ける可能性があるので注意が必要です。
この攻撃に対して反撃することはできません。

## ■■■■攻撃の確認

攻撃の指定が終わると、画面にプレイヤー側とコンピュータ側のデータが表示されます。ここでAボタンを押せば戦闘開始となります。データを見て、命中率が低い、または相手に反撃を受ける可能性が高い等の不安があったらBボタンでキャンセルし、攻撃の指定をやり直すことができます。

### ●攻撃時戦闘データウィンドウの説明

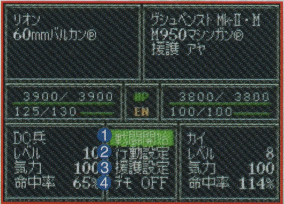



❶ 敵のユニット名
❷ 反撃に使用する武器
❸ 敵のHP
❹ 敵のEN
❺ 敵のパイロット名
❻ 敵のレベル
❼ 敵の気力
❽ 敵の命中率
❾ ユニット名
❿ 攻撃に使用する武器
⓫ 援護に入るパイロット
⓬ 援護に使用する武器
⓭ 自分のHP
⓮ 自分のEN
⓯ パイロット名
⓰ 自分のレベル
⓱ 自分の気力
⓲ 命中率
⓳ 戦闘開始／戦闘を開始する。
⓴ 援護設定／援護攻撃のON/OFF、または援護ユニットの変更を設定します。
㉑ デモ設定／戦闘デモのON/OFFを設定します。

## ■■■■反撃の設定

敵からの攻撃を受けた場合、ユニットは「反撃」を行うことができます。
「反撃」はコンピューターが自動的に設定しますが、その内容を変更することもできます。「行動」を選ぶと「反撃」、「防御」、「回避」の3つのメニューが表示されます。
「反撃」は反撃に使用する武器の選択ができます。「防御」は反撃を行わないかわりに敵の攻撃によるダメージを減らします。「回避」は反撃を行わないかわりに敵の攻撃の命中率を減らします。
内容を設定し、Aボタンで決定、「戦闘」を選んでAボタンを押せば戦闘が開始されます。

### ●反撃時戦闘データウィンドウの説明

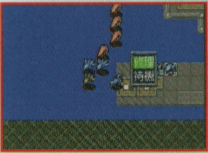



1. **戦闘開始**／戦闘を開始します。
2. **行動設定**／「反撃」、「防御」、「回避」の中から行動を選びます。
3. **援護設定**／援護防御のON/OFF、または援護ユニットの変更を設定します。
4. **デモ設定**／戦闘デモのON/OFFを設定します。

※Rボタンを援護ON/OFFのショートカット、
Lボタンを行動設定のショートカット、として
使用できます。

# 戦闘の手順3／回復

戦闘の途中にユニットのHPやEN、残弾を回復させることができます。「回復」には次のような方法があります。




### ●ユニットによる回復

「修理装置」、「補給装置」を装備したユニットを使い、「攻撃」と同じ手順で、味方を回復させます。修理するユニットのパイロットのレベルが高いほど、回復するHPは増えます。「補給装置」を使うと、ENと残弾は最大まで回復します。

### ●コマンドによる回復

味方のパイロットが「根性」、「信頼」等の回復系精神コマンドを持っていれば、その能力を使って回復することができます。

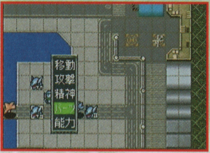
### ●地形効果による回復

マップの中には「基地」や「街」等、ユニットのHP、ENを回復する能力を持った地形が存在します。その上にユニットを置いておけば、1ターン毎にHP、ENが10〜30%回復します。

**●搭載による回復**

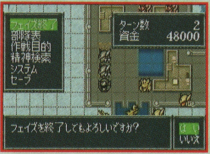
ユニットを戦艦に搭載した場合、毎ターンHPが回復します。また、ENや残弾の補給もできます。ただし搭載されたユニットの気力は10下がってしまいますが、100以下にはなりません。

**●パーツ使用**



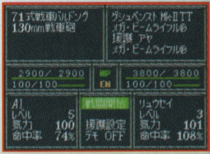

「リペアキット」、「プロペラントタンク」、「カートリッジ」等のパーツを装備していた場合、それを使ってHPを回復したり、ENや残弾を補給することができます。

## 戦闘の手順4/終了




プレイヤーの行動が全て終わったら、マップ上のユニットのいない場所でAボタンを押し、「全体コマンド」を表示してください。その中の「フェイズ終了」でプレイヤーの行動が終了し、コンピューター側の行動に移ります。全てのユニットを行動させる必要はなく、行動できるユニットが残っていても終了することはできます。
このようにプレイヤーとコンピューターが交互に行動して戦闘は進んでいきます。作戦目的を達成すればマップクリアとなります。

# 援護システム




戦闘中、ユニットが他のユニットの戦闘に参加してくることがあります。これを"援護行動"と呼びます。援護は攻撃と防御2つの種類があります。"援護攻撃"は隣接するユニットが攻撃する時に一緒に攻撃します。"援護防御"は隣接するユニットへの攻撃を代わりに受けます。援護に入るにはそのユニットが未行動で、パイロットに"援護技能レベル"があることが条件です。

1ターン(1フェイズ)に最大4回まで援護に入れます。実際に援護に入ってくれるかどうかは攻撃・反撃のデータウィンドウで分かります。

## 援護攻撃

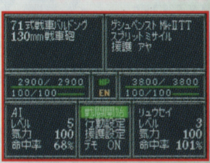
援護攻撃はプレイヤーのユニットが攻撃する場合、次の条件がそろったら発動します。

- 援護するユニットと援護されるユニットが隣接している。
- 援護するユニットの援護攻撃回数が残っている。
- 援護するユニットが援護されるユニットのいる地形に侵入できる。
- 援護するユニットの武器が目標の敵に使用できる。
- 援護するユニットは行動終了していない。
- 援護するユニットは合体攻撃に加わっていない。

援護攻撃が必要ない場合や援護するユニットや使用する武器を変更したい場合は、攻撃時戦闘データウィンドウの「援護」メニューで援護攻撃のON/OFFを変更することで設定できます。「援護」を選択すると援護の設定を行うか、援護を行わないかの選択になります。「設定」を選択すると、援護ユニットが設定された武器を使用した場合の命中率が表示されます。援護ユニットが複数いる場合は、援護に入れる全てのユニットが表示され、十字ボタンによって援護ユニットを選択することができます。Aボタンで、援護ユニットを確定すると、援護ユニットの武器指定になります。使用武器が複数ある場合は、使用武器を選択してAボタンを押すと援護選択画面に戻り、Bボタンで援護設定が終了します。

## 援護防御

援護防御はプレイヤーのユニットが攻撃を受ける場合、次の条件がそろったら発動します。



- ・援護するユニットと援護されるユニットが隣接している。
- ・援護するユニットの援護防御回数が残っている。
- ・援護するユニットが援護されるユニットのいる地形に侵入できる。
- ・援護されるユニットが回避を失敗した時。
- ・援護して破壊される恐れがある時は援護しない。

「援護」を選択すると、援護の設定を行うか、援護を行わないかの選択になります。「設定」を選択すると、援護ユニットのHP、ENが表示されます。援護ユニットが複数いる場合は、援護に入れる全てのユニットが表示され、十字ボタンによって援護ユニットを選択することができます。援護ユニットを選択してAボタンで援護設定が終了します。

## ▮▮▮▮援護の詳細

### ●援護と精神コマンド

援護中、援護するユニットは一部の精神コマンドの効果を得ることができません。援護に入る前に使用しても、発動しないのです。「バリアー」「分身」等の特殊能力は発揮されます。

### ●経験値

攻撃で援護攻撃をしたユニットには経験値は入らず、攻撃をしたユニットに入ります。

### ●援護の優先順位

周囲に援護に入れるユニットが複数いる場合、どのユニットが援護に来るかは次の条件で決定されます。

**援護攻撃の場合**／最も攻撃力が高い武器を持つユニットが入ってくる。

**援護防御の場合**／複数のユニットが入れる場合は、最も受けるダメージが少ないユニットが入ってくる。

# 個別コマンドの活用

個別コマンドは、ユニットの特性や状況により様々なものが現れます。その活用次第で戦闘は大きく変化します。各コマンドの使い方をよく考え、自軍を勝利に導きましょう。

## ●精神コマンド

パイロットの精神ポイントを消費することで使用できる能力です。命中率を上げたり、HPを回復したりと様々な種類があります。キャラクターのレベルが上がると、使える種類も多くなっていきます。(精神コマンドの種類についてはP54参照)

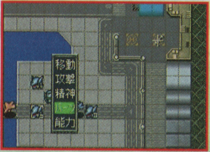
## ●変形

このコマンドが表示されたユニットは、その形を変えることで違う能力を発揮することができます。マップに適した形に変形して移動力を高めたり、敵に対してより有利な形になったりするのが主な使い方です。状況に応じて上手く使い分けましょう。

## ●空中／水中／地上／地中

ユニットには空陸、水陸等、複数の場所で動けるものがあります。マップの状況に応じて「空中」「水中」等のコマンドが現れ、そこに侵入することができます。ユニットの適性に応じて移動範囲が変化します。武器にも適性があり、目標がいる地形によって性能が変化します。

## ●パーツ




「プロペラントタンク」や「カートリッジ」等の消費型強化パーツを使用します。HPやEN等を回復することができます。他の回復方法と異なり、一つの項目を完全回復するため、ユニットの特性に合わせて装備しましょう。

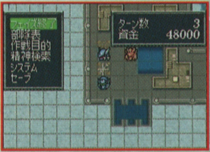
## ●能力

ユニットやパイロットの能力を見ることができます。ユニットの状況をまめにチェックして、その時々に必要な戦術を練りましょう。

# 全体コマンドの活用

ユニットのいないマップ上でAボタンを押すと「全体コマンド」が現れます。ゲーム全体の流れを指示、確認する重要なコマンドなので、各コマンドの役割をしっかり覚えておきましょう。

### ●フェイズ終了

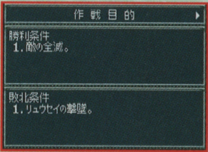



味方ユニットの行動が全て終わったら、このコマンドでコンピューター側に行動を移します。このとき、まだ行動していないユニットの数が表示されます。まだユニットを動かす場合は「いいえ」を選ぶかBボタンでマップに戻ってください。フェイズを終える場合は「はい」を選択します。

### ●部隊表

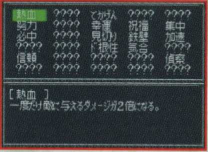
現在出撃しているユニットの一覧表がEXP（経験値）の高い順に表示されます。名前が赤色表示されているユニットは行動済みです。十字ボタンでリストのページを進めます。またL/Rボタンで一覧表のデータをレベル、気力、撃墜数、HPに切り替えることができます。ユニットの名前にカーソルを合わせてAボタンを押すと、マップ上のユニットにカーソルが移動します。

## ●作戦目的




マップの勝利条件と、敗北条件が表示されます。
勝利条件を満たせばマップクリアー、敗北条件が満たされるとゲームオーバーです。
十字ボタン右で熟練度取得条件を確認することができます。

## ●精神検索




現在出撃しているパイロットの精神コマンド一覧を表示します。使いたいコマンドを選択すると、そのコマンドを持っているパイロットのリストが表示されます。パイロットの名前を選択すると、マップ上のユニットにカーソルが移動します。

## ●システム

グリッドのON/OFF、戦闘BGMの設定、操作モードの切り替えを行います。

## ●セーブ

現在のマップを保存します。
次に始める時はこのマップ上から始まります。
スタートメニューの「コンティニュー」でロードすることができます。

# ステータス画面の説明/ユニット能力

❶ **ページ**／十字ボタンで次のページに切り替わります。

❷ **ロボット名**

❸ **HP**／ロボットの耐久力です。0になると破壊されます。

❹ **EN**／ロボットのエネルギー量です。

❺ **移動力**／マップで移動できるコマ数です。

❻ **運動性**／ユニットの機動力です。回避に修正を与えます。

❼ **装甲値**／ユニットの防御力です。高いほどダメージを防ぎます

❽ **タイプ**／ユニットの移動タイプです。

❾ **特殊能力**／ユニットの特殊能力です。

❿ **サイズ**／SからLLまであり、大きいほど攻撃が命中しやすくなります。

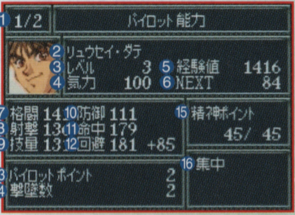
⓫ **修理費**／破壊された時の修理代です。

⓬ **地形適性**／ユニットがどの地形にどれだけ適応しているかを表し、"S～D"の段階があります。"S"が一番その地形に適しており、"D"はその地形にほとんど適応していません。

⓭ **強化パーツ**／ユニットが装備している強化パーツです。

⓮ **最大Wゲージ**／ユニットが装備できる武器の多さを表す数字です。大きいほど多くの武器を装備できます。

# ステータス画面の説明/パイロット能力



❶ **ページ**／十字ボタンで次のページに切り替わります。

❷ **パイロット名**

❸ **レベル**／現在のレベルです。戦闘して経験値をためるとレベルアップします。

❹ **気力**／現在の気力です。これが高まると攻撃力、防御力が上がります。気力は戦闘で敵を倒したり、補給を受けたり、またイベントによって増減します。気力が一定以上ないと使えない武器もあります。

❺ **経験値**／パイロットの経験値です。

❻ **NEXT**／次のレベルに必要なEXP(経験値)です。

❼ **格闘**／接近戦で武器を使いこなせる能力です。100を基本値として高くなるほど相手に与えるダメージが高くなります。

⑧ **射撃**／遠距離戦で武器を使いこなせる能力です。100を基本値として高くなるほど相手に与えるダメージが高くなります。

⑨ **技量**／操縦能力です。この値が高いとクリティカルヒットが出やすくなります。

⑩ **防御**／防御能力です。この値が高いと敵からのダメージが低くなります。

⑪ **命中**／攻撃の正確さです。高いほど命中率が上がります。

⑫ **回避**／敵の攻撃を避ける能力です。高いほど回避率が上がります。能力に＋されているのは機体の運動性です。

⑬ **パイロットポイント**／現在のパイロットポイントです。養成でパイロットポイントを消費して、パイロットの能力を上げることができます。

⑭ **撃墜数**／敵を撃墜した数です。

⑮ **精神ポイント**／パイロットが持つ精神ポイントの数です。 これを消費して精神コマンドを使用します。現在値／最大値です。

⑯ **精神コマンド**／パイロットがもつ精神コマンドの一覧です。

⑰ **特殊技能**／パイロットの特殊技能です。レベルアップや養成で新たに覚えることもあります。

⑱ **地形適性**／パイロットがどの地形にどれだけ適応しているかを表し、”S～D”の段階があります。”S”が一番その地形に適しており、”D”はその地形にほとんど適応していません。

## 主な特殊技能

パイロットが持つ主な技能です。

- **援護L**

援護攻撃／援護防御を行うための技能です。レベルが上がると1ターンにおける援護回数が上昇します。

- **底力L**

HPが残り少なくなると発動し、回避、命中、クリティカル発生率、装甲値に＋修正が入ります。技能レベルが上がるほど発動しやすくなり、修正値も上がっていきます。

- **カウンターL**

敵フェイズに攻撃を受けた時に発動すると先制攻撃を行います。

- **インファイトL**

格闘武器の攻撃力と移動力に修正が入ります。

- **ガンファイトL**

射撃武器の攻撃力と射程に修正が入ります。

- **SPアップL**

精神ポイントの最大値に修正が入ります。

- **ラッキーL**

めったに発動しませんが、発動すると命中率、回避率、クリティカル率が100%になります。

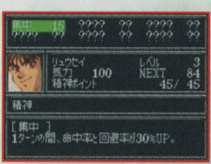
- **SP回復**

SPが毎ターン10ずつ回復します。

- **集中力**
精神コマンドで消費されるSPが減少します。
- **ヒット&アウェイ**
移動しないで攻撃した場合、戦闘後に移動できます。
- **天才**
クリティカル率、命中率、回避率に常にボーナス修正が入ります。
- **強運**
戦闘時の資金が通常より多く入手できます。
- **アタッカー**
気力が130以上になると、攻撃力が上昇します。
- **予知**
気力が130以上になると反撃時の回避率が上昇します。
- **ベテラン**
武器のEN消費が少なくなります。
- **リベンジ**
反撃時のみ攻撃力が上昇します。
- **念動力L**
技能レベルに応じて命中率と回避率に修正が入ります。
- **指揮官L**
技能レベルに応じて指揮範囲内の味方ユニットの命中率、回避率を上げます。

## ■■■■精神コマンド

精神コマンドの消費ポイントはパイロット毎に異なります。パイロットには得意なこととそうでないことがあり、同じ精神コマンドでも使える回数に差が出てしまうのです。パイロットの特性を考えて戦闘を行いましょう。

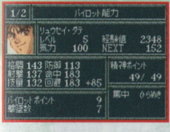


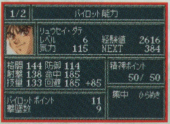
## ■■■■気力の増減

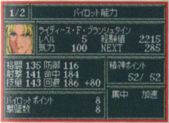
パイロットはそれぞれ戦況によって気力が上がったり下がったりします。同じ状況でもパイロットによって気力の数値は全く違ってしまいます。パイロットに適した戦いかたを見つけましょう。

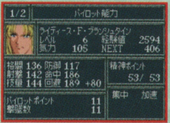
## パイロットのレベルアップ

パイロットがレベルアップすると能力値、精神ポイント、パイロットポイントなどが増加し、パイロットはより強力になっていきます。各能力の上昇値はパイロット毎に異なります。
また、養成でパイロットポイントを消費して能力値を上げたり新たな技能を覚えたりすることができます。そのため、プレイによっては同じパイロットでも全く違う特性を発揮することになります。



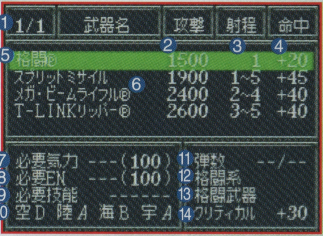




## 撃墜数によるボーナス

総撃墜数が50機を越えたパイロットは、戦闘時に得る資金が1.2倍となり、出撃時の気力に+5されます。

# ステータス画面の説明/武器性能




❶ **ページ**／十字ボタンで次のページに切り替わります。
❷ **攻撃**／その武器の攻撃力です。
❸ **射程**／その武器の射程距離です。最短射程～最高射程を表します。
❹ **命中**／その武器を使用したときにかかる命中修正です。
❺**武器名**
❻ **武器種別アイコン**／P・移動後でも使用可能な兵器
MAP・マップ上の広範囲を攻撃できるマップ兵器
❼ **必要気力**／武器の中には一定以上の気力がたまっていないと使用できない武器があります。"必要気力(現在の気力)"で表示されます。現在の気力が赤で表示されている場合、使用できません。
❽ **必要EN**／使用にENが必要な武器の消費ENです。"消費EN(現在のEN)"です。現在のENが赤で表示されている場合、使用できません。

⑨ **必要技能**／その武器を使用するのに必要な技能です。赤で表示されている場合、使用できません。

⑩ **地形適性**／その武器がどの地形にどれだけ適応しているかを表し、"S～D"の段階があります。"S"が一番その地形に適しており、"D"はその地形にほとんど適応していません。

⑪ **弾数**／弾数制限のある武器の残り弾数です。現在の弾数／最大弾数です。

⑫ **武器系統**／その武器の系統を表します。ミサイル系、ビーム弾系、遠距離操作系、格闘系などの種類があります。

⑬ **武器種別**／その武器が格闘武器か射撃武器かを表します。

⑭ **クリティカル補正**／その武器のクリティカルヒットの出やすさです。+が大きいほど出やすくなります。

## 特殊効果武器

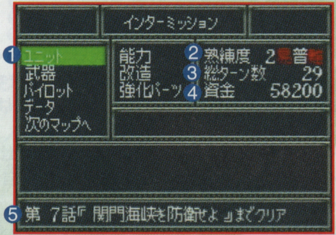
武器の中には相手のHPにダメージを与えるのではなく、相手のステータスに影響を与える特殊効果武器があります。特殊効果は命中時に効果が現れます。特殊効果武器には以下の種類があります。

- **エナジーテイカー**／相手機体のENを25%減少させる。
- **エナジードレイン**／相手機体のENを30%奪い、自分のENに加える。
- **スピリットテイカー**／相手パイロットの気力を-5する。ただし50を下回ることはない。
- **スピリットドレイン**／相手パイロットの精神ポイントを30奪い、自分の精神ポイントに加える。
- **スパイダーネット**／相手機体の移動力を1ターンの間半分にする。重複不可。
- **アーマーブレイカー**／相手機体の装甲を1ターンの間半分にする。重複不可。
- **チャフグレネード**／相手機体の命中率を1ターンの間半分にする。重複不可。
- **ジャムグレネード**／相手機体の与えるダメージを1ターンの間半分にする。ただし10を下回ることはない。重複不可。

# インターミッション

## インターミッション

マップクリア後に現れる「インターミッション」はユニットを改造したり、パイロットを乗り換えさせたりして次の戦いに備える大事な場面です。戦闘で貯めた資金を使い、自軍をしっかり強化しておきましょう。




### ●インターミッション画面

❶ **インターミッションメニュー／**項目を十字ボタンで選ぶと、そこでできるサブメニューが表示されます。Aボタンで項目を決め、さらに行いたいサブメニューを選んでください。

❷ **熟練度／**現在の熟練度と難易度です。熟練度はステージ中で決められた条件を満たすと取得できます。熟練度が高いとゲームの難易度が上昇します。

③ **総ターン数**／今までのマップをクリアするのにかかったターンの総計です。

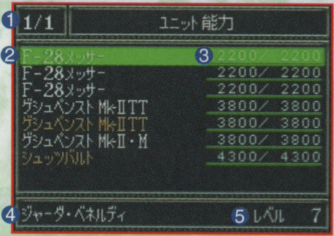
④ **資金**／現在持っている資金です。これを使ってユニットを改造します。

⑤ **クリアミッション**／第何話までクリアしたかを表示します。

## ユニット

### ●能力

能力を選択するとユニットリストが現れます。見たいユニットを選択すると、ステータス画面に移行します。さらにもう一度Aボタンを押すと武器能力を見ることができます。




① **ページ**／十字ボタンで次のページに切り替わります。

② **ユニット名**

③ **HP**／ユニットの耐久力。

④ **ユニットのパイロット**

⑤ **パイロットのレベル**

次のマップで強制出撃するユニットは黄色表示されます。

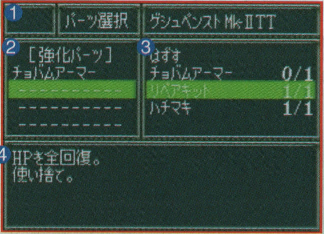
## ●改造

ユニット改造を選択すると、ユニットリストが表示されます。十字ボタンでリストのページを切り替えられるので、中から改造したいユニットを選択します。
次にユニットのどこを改造するかを指定します。次に十字ボタンで改造段階を指定します。するとどれだけ資金がかかるかが表示されます。決定すれば改造完了です。
改造を行うとステータスの横にあるランプが点灯します。これは何段階その部分を改造したかを表しています。

① 改造するユニット名
② 現在の資金
③ 改造にかかる費用
④ 改造する項目
⑤ 現在の改造段階
⑥ 現在の数値
⑦ 改造後の数値

## ●強化パーツ

強化パーツを選ぶとユニットリストが現れます。ユニットを選択すると、強化パーツのリストが現れます。パーツを選んで決定すると、現在そのパーツをつけているユニットが表示されます。空欄がある場合、誰もつけていないパーツが余っているということです。パーツをはずす場合は、はずすパーツを選択した後、強化パーツリストの最上段の「はずす」、を選んでください。

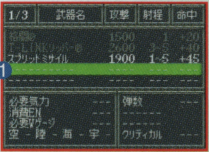


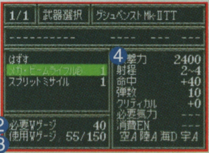

❶ **ページ／十字ボタンで次のページに切り替わります。**
❷ **ユニットが現在つけているパーツ**
❸ **パーツリスト**
❹ **パーツの説明**

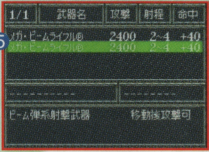
## 武器

### ●選択

装備する武器を選びます。ユニットリストから装備を変更するユニットを選んでください。ユニットの武器リストが現れます。灰色で示されている装備は固定武装で、変更することはできません。「-----」の部分にカーソルを置き、Aボタンを押すと装備できる武器リストが現れます。好きな武器を選んで装備してください。ユニットにはWゲージ、武器には必要Wゲージという数値があります。Wゲージはそのユニットにどれだけの武器を積めるか示しており、必要Wゲージの合計がWゲージを超えるような装備をすることはできません。



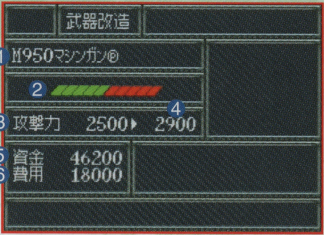




❶ 装備可能欄
❷ 選択されている武器の必要Wゲージ
❸ ユニットのWゲージ　現在値／最大値
❹ 選択されている武器のステータス
❺ 武器リスト

### ●改造

武器改造の場合もユニット改造と同様ですが、ユニットリストからそのユニットの武器リストが表示され、そこから改造したい武器を選びます。武器庫にストックされている武器を改造する場合は「武器庫へ」を選んでください。

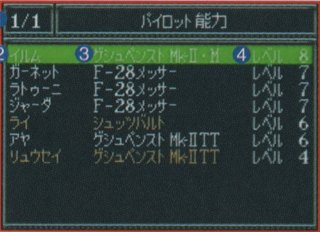



❶ 改造する武器名
❷ 改造段階
❸ 現在の攻撃力
❹ 改造後の攻撃力
❺ 現在の資金
❻ 改造にかかる費用

## パイロット

### ●能力

パイロットリストが表示されるので、その中から見たいパイロットを指定するとステータス画面になります。




❶ **ページ：** 十字ボタンで次のページに切り替わります。
❷ **パイロット名**
❸ **搭乗ユニット名**
❹ **パイロットのレベル**

次のマップで強制出撃するパイロットは黄色表示されます。

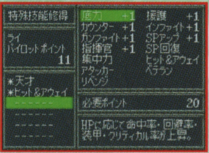
### ●養成

パイロットポイントを消費してパイロットの能力値を上げたり、特殊技能を習得します。パイロットリストが表示されるので、養成したいパイロットを選んでください。
まず「能力上昇」か「特殊技能習得」を選びます。

## ●「能力上昇」の場合

上昇させたい能力にカーソルを合わせ、十字ボタンの右で上昇させる数値を決めます。左のパイロットポイント欄に必要パイロットポイントが表示されます。パイロットポイントが足りないと能力を上昇させることができません。

## ●「特殊技能習得」の場合



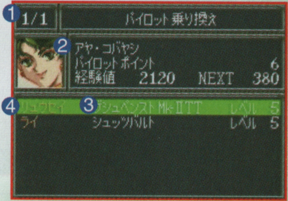

左下に現在習得している特殊能力、右に習得できる特殊技能のリストが表示されます。左の「----」の欄にカーソルを合わせてAボタンを押すとカーソルが右欄に移動しますので、そこから習得させたい技能を選んでください。必要ポイントが足りないと技能を修得させることができません。

“技能名+1”の技能は、重ねて取ることで+の修正を上げることができます。

(例:「底力+1」に「底力+1」を加えると「底力+2」となります)

## ●乗り換え

パイロットの乗り換えを選択すると、パイロットリストが現れます。乗り換えをさせたいパイロットを選択すると、乗り換え可能なユニットのリストが現れます。好きなユニットを選んで決定すると、簡易ステータス画面が現れ、確認してくるので、「はい」を選択してください。
乗り換えできないパイロットや、特定パイロットの専用機体もあるので注意して下さい。



❶ ページ／十字ボタンで次のページに切り替わります。
❷ 乗り換えるパイロットの名前。
❸ 乗り換え可能なユニット。
❹ 現在そのユニットに乗っているパイロット。

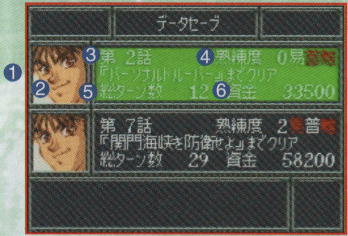
## ■■■■データ

### ●セーブ

今の状態をセーブします。次に始めるときはこのインターミッションから開始となります。

### ●ロード

以前セーブしたデータをロードします。そのインターミッションから再スタートとなります。

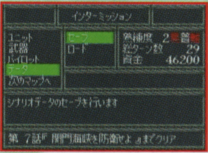



❶ **DATA**／2つまでセーブできます。
❷ **主人公**／そのデータの主人公です。
❸ **シナリオ**／現在クリアした話の数。
❹ **熟練度**／現在の熟練度とゲーム難易度。
❺ **総ターン数**／それまでにかかったターン数。
❻ **資金**／そのデータで持っている資金。

# セーブ機能の活用

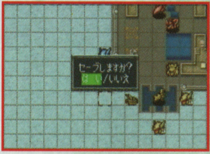
このゲームには2つのセーブ機能があります。
1つはインターミッション中のセーブ、もう一つは、簡易セーブです。2つのセーブデータは扱いが異なっており、インターミッション中にセーブしたものはまたインターミッションから、簡易セーブでセーブしたものはセーブした地点からゲームを始めることができます。簡易セーブは比較的こまめに行い、それで対処できないような大きな失敗をおかした時はインターミッションセーブのデータまで戻る、といったように上手に使い分けてください。

**●インターミッションでのセーブ**




インターミッションコマンド、セーブで行います。
スタートメニュー、ロードからデータを選択すると、インターミッションからゲームを再開します。2つのデータを保存できます。

**●簡易セーブ**




マップ上の、全体コマンド、または簡易セーブによって行います。スタートメニュー、コンティニューでそのマップ上からゲームを再開します。1つのデータを保存できます。

# 地形について

マップには様々な地形が存在します。ユニットは地形によって移動範囲、防御、命中が変化するなどの影響を受けます。また、地形の中にはユニットのHPやENを回復させる効果をもつものもあり、それらを上手く利用すればかなり戦いが楽になります。
ユニットのいないマップ上でBボタンを押すと、その地形のデータが分かります。

また、移動力が大きく制限される地形では"空中"や"変形"などのコマンドが使えるユニットなら移動制限を受けずに動き回ることができます。

### ●回復できる特殊地形

| 名　称 | 1ターン毎の回復量 | |
|---|---|---|
| | HP | EN |
| 軍事施設 | +20% | +20% |
| コロニー | +10% | +10% |

# 精神コマンド一覧

| コマンド名 | 効果 |
| --- | --- |
| 熱血 | 一度だけ敵に与えるダメージが2倍になる。 |
| 脱力 | 指定した敵ユニットの気力を10下げる。 |
| てかげん | 敵にとどめを刺さずにHPを10だけ残す。<br>ただし、技量が相手より上回っている場合のみ有効。 |
| 狙撃 | 一度だけマップ兵器及び射程1以外の武器の射程を+2。 |
| ひらめき | 一度だけ敵の攻撃を完全回避。 |
| 努力 | 次の戦闘で得られる経験値が2倍になる。 |
| 応援 | 指定した味方ユニットが次の戦闘で得る経験値を2倍する。 |
| 幸運 | 次の戦闘で得られる資金が2倍になる。 |
| 祝福 | 指定した味方ユニットが次の戦闘で得られる資金を2倍する。 |
| 集中 | 1ターンの間、命中率と回避率が30%アップ。 |
| 必中 | 1ターンの間、命中率が100%になる。分身等も無効化する。 |
| 感応 | 指定した味方ユニットに必中がかかる。 |
| 見切り | 必中とひらめきが同時にかかる。 |
| 鉄壁 | 1ターンの間、ダメージを1/4にする。 |
| 加速 | 1度だけ移動力を+3。 |
| 覚醒 | 行動回数を1回だけ増やす。 |
| 根性 | 自機のHPを30%回復。 |
| ド根性 | 自機のHPを完全回復。 |
| 気合 | 自分の気力を+10。 |
| 気迫 | 自分の気力を+30。 |
| 信頼 | 指定した味方ユニットのHPを2000回復。 |
| 友情 | 指定した味方ユニットのHPを完全回復。 |
| 補給 | 指定した味方ユニット1体のEN、弾薬を最大まで回復。気力は減少しない。 |
| 再動 | 指定した行動済みの味方ユニットを再び行動可能にする。 |
| 偵察 | 指定した敵ユニット1体のステータスを確認できるようにする。 |
| 激励 | 隣接する味方ユニットの気力+10。 |
| 期待 | 指定した味方パイロットの精神ポイントを50回復。 |
| 突撃 | 1ターンの間、マップ兵器以外の武器が移動後も使用可能になる。 |
| 直撃 | 相手の援護防御と特殊能力による防御を無効化する。 |
| 愛 | ??? |

# 強化パーツ一覧

| パーツ名 | 効果 |
|---|---|
| ブースター | 移動力+1 |
| メガブースター | 移動力+2 |
| 高性能スラスター | 運動性+25 |
| バイオセンサー | 運動性+20 |
| サーボモーター | 運動性+5 |
| アポジモーター | 移動力+1・運動性+5 |
| テスラ・ドライブ | 飛行化、地形適応が空A。 |
| スラスターモジュール | ユニットと武器の地形適応（宇宙）が全てA。 |
| 防塵装置 | ユニットと武器の地形適応（地上）が全てA。 |
| スクリューモジュール | ユニットと武器の地形適応（水中）が全てA。 |
| 高性能レーダー | マップ兵器、射程1以外の武器の射程が+1 |
| 高性能照準器 | 全ての武器の命中率が+30%。 |
| マルチセンサー | 全ての武器の命中率が+20%。 |
| デュアルセンサー | 全ての武器の命中率が+10%。 |
| チョバムアーマー | HP+500・装甲+100 |
| ハイブリッドアーマー | HP+1000・装甲+150 |
| オリハルコニウム | HP+1000・装甲+200 |
| Z・O・アーマー | HP+1500・装甲+250 |
| 大型ジェネレーター | 最大EN+50 |
| メガジェネレーター | 最大EN+100 |
| カートリッジ | 全武器残弾数を全回復。使い捨て。 |
| ソーラーパネル | 毎ターンEN10%回復。 |
| ビームコート | 特殊能力「ビームコート」を装備。 |
| ABフィールド | 特殊能力「ABフィールド」を装備。 |
| G・ウォール | 特殊能力「G・ウォール」を装備。 |
| プロペラントタンク | ENを全回復。使い捨て。 |
| リペアキット | HPを全回復。使い捨て。 |
| SPドリンク | 精神ポイントを50回復。使い捨て。 |
| ハチマキ | 出撃時から気力+5。 |
| ねじりハチマキ | 出撃時から気力+10。 |

※強化パーツは他にもあります。

# キャラクター紹介

◆リュウセイ・ダテ(伊達　隆聖)◆

SRXチーム所属のテストパイロット。熱血直情型で無鉄砲、女心に鈍感で、大のスーパーロボットマニア。「バーニングPT」というロボットシュミレーターゲームの全国大会で優勝し、イングラム・プリスケンにPT操縦技術の素質を見い出されて、軍へ入る。その場にいるだけで雰囲気が明るくなるムードメーカーだが、やる時はやる男。悪運が強く、土壇場や絶体絶命の状況も何とか切り抜ける。年齢は18歳。階級は曹長。

◆R-1◆

全高:19.1m　重量:50.2 t

正式名称はREAL PERSONAL TROOPER TYPE-1。SRX計画で開発されたパーソナルトルーパー・Rシリーズの1号機。近接戦闘・格闘戦用の機体で、戦場において確実なダメージを敵に与えるため、実弾兵器を装備している。また、この機体は標準型パーソナルトルーパーの現時点での究極を目指して開発され、最新のPT技術やEOT技術が随所に採用されている。故にRシリーズの中では最もバランスに優れた機体で、R-ウイングという飛行形態に変形が可能である。

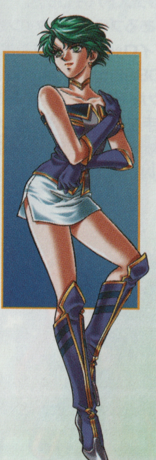
**◆ライディース・F・ブランシュタイン◆**

SRXチーム所属のテストパイロット。軍人の名門家系であるブランシュタイン家の出身で、天才パイロットと称された男。しかし、RTX－008Rヒュッケバインの起動実験中、ブラックホールエンジンの暴走事故を起こし、左手を失った過去を持つ。沈着冷静、頭脳明晰だが少々皮肉屋。年齢は19歳。階級は少尉。

**◆R-2◆**

全高：18.2m　重量：80.4t

正式名称はREAL PERSONAL TROOPER TYPE-2。SRX計画で開発されたパーソナルトルーパー・Rシリーズの2号機。砲撃戦用重パーソナルトルーパーで、強力なビーム兵器を主に装備している。EOTである動力源トロニウム・エンジンを搭載しているため、火力が高く、装甲も厚い。しかしその反面、出力の調整が困難な上、機動性が低いという欠点を持つ。作戦中での役目は、近距離戦闘が得意なR－1と、遠隔攻撃兵器を使用するR－3の援護を行うこと。しかし機能を完全に発揮できないR－3の代わりに前線に出て、R－1とコンビネーション戦闘を行うことが多い。



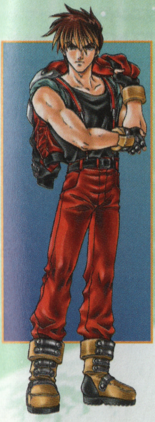
**◆アヤ・コバヤシ(古林　彩)◆**

SRXチームのリーダー。念動力を持ち、軍に入る前は日本特殊脳医学研究所で、被験体として父親の研究に協力していた。その後、SRX計画の発足と共に軍属となり、Rシリーズ用のT-LINKシステム(念動力感知増幅装置)の開発に携わる。責任感が強く、表向きは勝ち気で男勝りだが、本当は戦いを好まない心優しい女性である。年齢は21歳。階級は大尉。

**◆R-3◆**

全高:15.3m　重量:49.4t

正式名称はREAL PERSONAL TROOPER TYPE-3。SRX計画で開発されたパーソナルトルーパー・Rシリーズの3号機。指揮官用・遠距離戦闘用の軽パーソナルトルーパーで、T-LINKシステム(念動力感知増幅装置)を応用した遠隔念動兵器と敵補足能力、情報収集能力の高さが特徴。パイロットは念動力者に限られ、実質上SRXチームのアヤ・コバヤシ大尉の専用機となっている。



### ◆キョウスケ・ナンブ(南部　響介)◆

ATXチーム所属のテストパイロット。無口なため、沈着冷静に見えるが感情を表に出していないだけで、実際は静かに燃える熱血漢。エクセレンとは恋人同士。本人は彼女のことを空気のように思っているため、素っ気なく扱うが、誰よりも彼女のことを気にかけている。博打好きで、いつも分の悪い方にかけるため、エクセレンからは止められている。かつては極東支部に所属しており、ビルトラプターのテストパイロットをしていたこともあった。年齢は22歳。階級は少尉。

### ◆PTX−003C◆

**「ゲシュペンストMk−Ⅱアルトアイゼン」**

全高:22.2m　重量:85.4t

連邦軍北米支部ラングレー基地のATX計画において、「絶対的な火力をもって正面突破を可能とする機体」というコンセプトのもとに開発されたパーソナルトルーパー。テスト機として保管されていた初代ゲシュペンストの3号機を母体に過激なまでの改造を加えられた機体で、ほとんど全ての武器を近・中距離戦闘用の実弾兵器に統一、さらに開発者の意向で危険度の高いEOTは一切使用されていない。近接・格闘戦においては比類なき実力を発揮するが、あまりにも時代に逆行した設計コンセプト故に次期主力機の採用は見送られ、コードネームで使用されていた「アルトアイゼン(独語で古い鉄)」という不名誉な機体名で呼称されるようになる。

**◆エクセレン・ブロウニング◆**

ATXチーム所属のテストパイロット。ATXチームもメンバーでヴァイスリッターのパイロット。本人は冷静かつ知的なのだが、自己アピールが激しく、ノリで喋るため、そのようには見られていない(本人は気にしていない)。大酒飲みで、周囲の酔っぱらいを見物して楽しむタイプ。キョウスケにいつも素っ気なく扱われるのを不満に思っているが、誰よりも彼のことを愛している。パイロットとしての腕も優秀で、特に高機動戦闘、射撃戦を得意とする。年齢は23歳。階級は少尉。

**◆PTX−007−03C◆**

**「ゲシュペンストMk−Ⅱカスタム・ヴァイスリッター」**

全高:21.7m　重量:60.3t

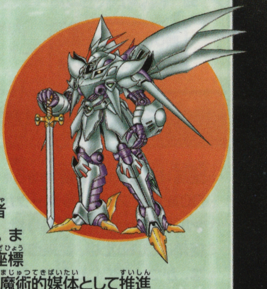
ATX計画において、量産主力機であるRPT−007量産型ゲシュペンストMk−Ⅱの性能向上のため、試作3号機を母体にして開発されたカスタム機。DC側から流出して来たリオンシリーズの技術と、テスラ・ライヒ研究所が開発した小型化テスラ・ドライブが導入されている。そのため、単体での飛行が可能な上に、機動性もリオンシリーズ以上となっている。また、武装面に関しても実弾とビーム弾の撃ち分けができるオクスタン・ランチャーを装備し、優れた砲撃戦闘能力を持つ。だが、高機動性を重視したために、装甲がぜい弱なものとなってしまい、生産コストの問題も重なってアルトアイゼン同様に量産化は見送られた。

## ◆マサキ・アンドー(安藤　正樹)◆

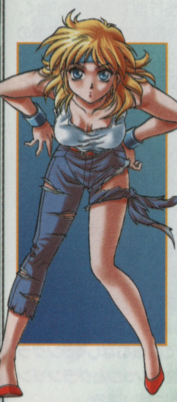
風の魔装機神「サイバスター」の操者。直情径行型で正義感が強く、スポーツ万能。だが、女性に弱く、極度の方向音痴でもある。感情の起伏が激しいため、プラーナを必要とする魔装機神の操者となった。また、クロとシロという猫の姿をしたファミリア(使い魔)を持つ。黙っていれば二枚目なのだが、お調子者なので三枚目を演じることが多い。ネーミングのセンスが悪いが、本人は自覚していない。浪花節に弱く、集団で行動することが苦手。年齢は17歳。地上から地底世界ラ・ギアスの神聖ラングラン王国に召還された彼は、予言された魔神による破滅を阻止すべく、魔装機神サイバスターの操者となる。しかし、シュウの策略によって善戦むなしくラングラン王国は壊滅。彼はシュウとグランゾンを追って地上世界に舞い戻る。

## ◆サイバスター◆

全高:28.48m　重量:38.4t



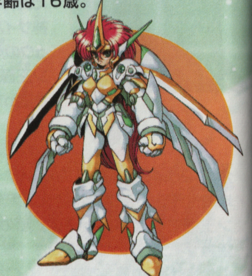
地底世界ラ・ギアスの神聖ラングラン王国で開発された機体。風の精霊サイフィスの加護を受け、「風の魔装機神」の異名を持つ。メイン動力はフルカネルリ式永久機関。そのパワー効率を高めるため、操者(操縦者)のプラーナが必要とされる。また、エーテル(質量を持たずに絶対座標に対して静止しているエネルギー)を魔術的媒体として推進に利用している。装甲材質はオリハルコニウムで、呪符的効果のある数秘学を元にした幾何学模様が金属粒子レベルで封じ込めてあり、魔術的防御力も高い。サイバードという巡航形態に変形可能。



**◆リューネ・ゾルダーク◆**

DC戦争を巻き起こしたディバイン・クルセイダーズ総帥ビアンの一人娘。超人的な運動神経、反射神経、動態視力の持ち主。美人ではあるが、お転婆のジャジャ馬娘。おだてやお世辞に弱い。

本来ならヴァルシオンの正規パイロットになるはずであったが、生来のワガママぶりを発揮し、ヴァルシオンのデザインが気に入らないとだだをこね、自分専用のロボット「ヴァルシオーネ」を作ってもらう。日本製の時代劇マニアで、少しマイナー系がお気に入り。趣味は貯金。年齢は16歳。



**◆ヴァルシオーネ◆**

全高:24.6m　重量:39.7t

DC総帥ビアン・ゾルダークが娘であるリューネのために開発したヴァルシオンシリーズの2号機。機体各部への動力伝達に人工筋肉を使用しているため、従来のPTやAMとは比べ物にならない程の柔軟な、かつ人間らしい動き（顔の表情までも変わる）をすることが出来る。さらに小型、改良化したテスラ・ドライブを搭載し、単体での飛行も可能。広域攻撃兵器サイコブラスターやヴァルシオンの武装であったクロスマッシャー、ディバイン・アームを装備しているため、戦闘能力も非常に高い。

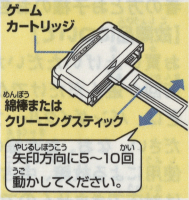
FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

## カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。




## バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

GAMEBOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。
日本商標登録 第4470747号　実用新案登録 第1990850号

このカセットを無断で複製すること及びゲームの映像、内容等を無断で出版・上映・放送することを禁じます。

---

ゲームの内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはゲーム情報誌をご覧ください。

**《お買い上げのお客様へ》**

商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

**【故障品について】**

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-4-10　〒111-0043
☎03-3847-6666

●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

発売元　BANPRESTO　株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9　〒111-0043
※バンプレストはバンダイグループの一社です。